PlayStation

PAL

STAR WARS
DARK FORCES

EDICIÓN MEJORADA PARA PLAYSTATION™ Y MISIONES EN CASTELLANO

ERBE

LUCAS Arts

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.• Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation para fuera de Europa.• Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation.• Inserte el disco en la PlayStation con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.• Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.• Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.• No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.• No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa (Games Hotline Nos.)

© 1994-1997 Lucasfilm Ltd. y LucasArts Entertainment Company. Reservados todos los derechos. Dark Forces, *Star Wars* y el logo de LucasArts son marcas comerciales de Lucasfilm Ltd. Usado bajo autorización. iMuse es una marca comercial de LucasArts Entertainment Company. iMuse U.S. Patente No. 5,315,057.
Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por ERBE Software, S.A. Desarrollado por Big Bang Software y LucasArts Entertainment Company.

SLES-00646

ÍNDICE

EMPEZANDO 6

GUARDAR/RECUPERAR JUEGO 7

PARAR EL JUEGO 7

INTRODUCIR CÓDIGO DE ACCESO 8

OPCIONES 8

CONTROLES DEL JUEGO 9,10,11

TRANSMISIONES CODIFICADAS DE JAN ORS A KYLE KATARN 12

TU ASISTENTE PERSONAL DE DATOS 12

PANTALLA FRONTAL DE DATOS 13

ENEMIGOS 14

ARMAMENTO Y OTROS ELEMENTOS ÚTILES 17

PISTAS Y CONSEJOS 22,23

CRÉDITOS 24,25

GARANTÍA 26

TRANSMISIÓN CODIFICADA: JAN ORS A MON MOTHMA
ASUNTO: Lealtad de Kyle Katarn

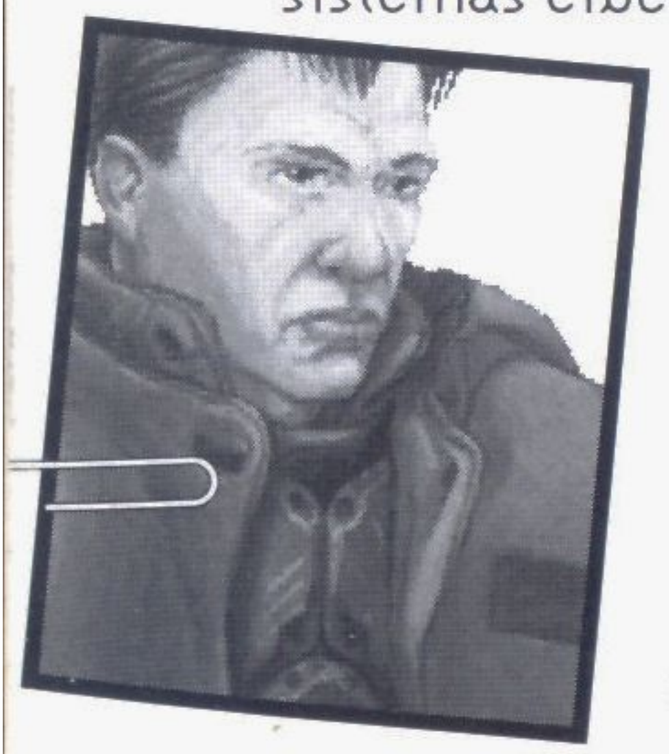
Entiendo que hay una serie de cuestiones que se plantean ante nuestro uso continuado de Kyle como agente libre, tanto por su experiencia al servicio del Imperio como por su posterior estatus como mercenario al servicio del mejor postor antes que ofrecer un servicio regular a la Alianza.

Resulta fácil entender que ciertos individuos que le conocieron en sus tiempos de Servicio Imperial, ya sean amigos o 'amigas' perdidas durante las operaciones que dirigió, puedan albergar tales dudas.

Aunque de hecho, es precisamente su experiencia al servicio del Imperio lo que le ha vuelto contra él, y creo que además, llegará un momento en que el mismo motivo le convenza de la necesidad de la Alianza. Creo que estará de acuerdo cuando profundice más en su historia personal.

Kyle llegó de Sulon, la luna de Sullust. Como muchos de nuestros reclutas, nació en una familia de granjeros con una severa disciplina. Adoraba a su padre, un vendedor de equipos de agricultura y mecánico que tenía lazos personales con la comunidad rural a la que servía. Kyle quiso entrenarse en la Academia sólo para seguir mejor los pasos de su padre cuando volviese a casa.

En la Academia descubrió que poseía un don especial para la teoría de los sistemas cibernéticos y la ingeniería de la información. Sus estudios y clases extra académicas de artes marciales y de tiro, no le dejaron tiempo para preocuparse por rumores políticos o cambios externos mientras el Imperio consolidaba su posición en la Academia. Su aislada existencia estudiantil se hizo añicos cuando recibió una notificación Imperial de que sus padres habían sido asesinados por los Rebeldes durante una emboscada en una operación de rescate del Imperio. El detonante fue la negativa de la Academia a extenderle un permiso para asistir a los funerales.



En aquel momento, Kyle no tenía motivo alguno para sospechar de que lo ocurrido en realidad fue una operación encubierta del Imperio. Destrozado por el dolor y poseído por un ardiente odio hacia los Rebeldes que supuestamente habían asesinado a sus padres, aceptó un puesto en la división de operaciones especiales de la Armada Imperial. Allí alcanzó a conocer la verdadera cara del Imperio.

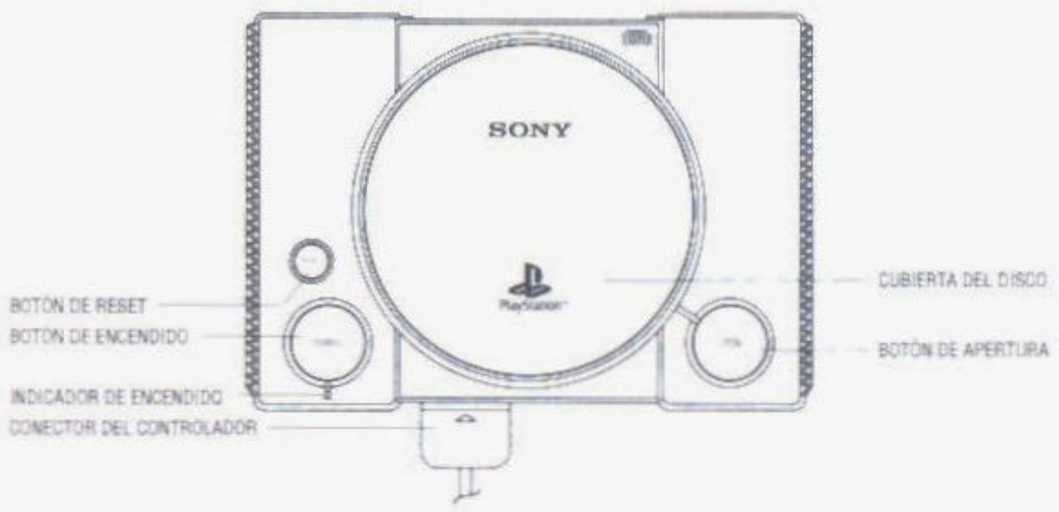
Yo le conocí varios años después, durante mi época de infiltrado y agente doble en las Fuerzas de Inteligencia del Imperio. Los repetidos contactos con Kyle me mostraron las cicatrices que escondía tras una impasible faz de competencia, y su creciente desilusion hacia la Armada y todo lo que ello conllevaba. Me ocupé personalmente de que los informes detallando la historia real del ataque Imperial a Sullust llegasen a sus manos, y nuestra amistad continuó creciendo.

Cuando mi tapadera se descubrió y me tomaron prisionero, Kyle terminó su servicio en la Armada Imperial elaborando mi fuga y ayudándome a llegar a una base Rebelde. Se reunió allí conmigo días después, camino de los mundos fronterizos, donde, en compañía de contrabandistas y piratas, adquiriría los conocimientos de sabotaje y subterfugio que le han hecho tan imprescindible para nuestra causa.

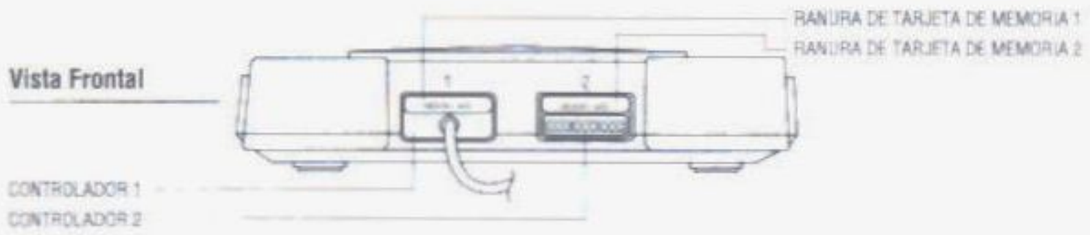
Supe entonces, al despedirnos, que no estaba preparado para entregarse por completo a la Alianza. La manipulación emocional que sufrió a manos del Imperio le ha hecho insensible a las causas, y han convertido al joven confiado e idealista en un saboteador eficientemente mortal cuya lealtad hay que ganar, no comprar.

Hay un hecho innegable. Puede que no confíe totalmente en la Alianza, pero jamás perdonará ni olvidará lo que el Imperio le ha hecho. Sí, salvó mi vida y quizá sea el agente encubierto más efectivo que tenemos, pero es precisamente su odio por el Imperio lo que asegurará su lealtad hacia nosotros. Es triste, pero cierto: las crecientes atrocidades del Imperio y su desprecio por la vida, son nuestra mayor fuente de reclutas.- Jan Ors

EMPEZANDO



¡ATENCIÓN! No conectes ni desconectes ningún periférico, ni tarjeta de memoria mientras el indicador Power esté iluminado



1. Enciende tu Unidad de juego PlayStation™ tal y como se indica en el manual de instrucciones de tu unidad.

2. Introduce el CD Dark Forces y cierra la Cubierta del disco.

Nota: Asegúrate de que la Unidad se encuentra apagada antes de introducir o quitar el CD.

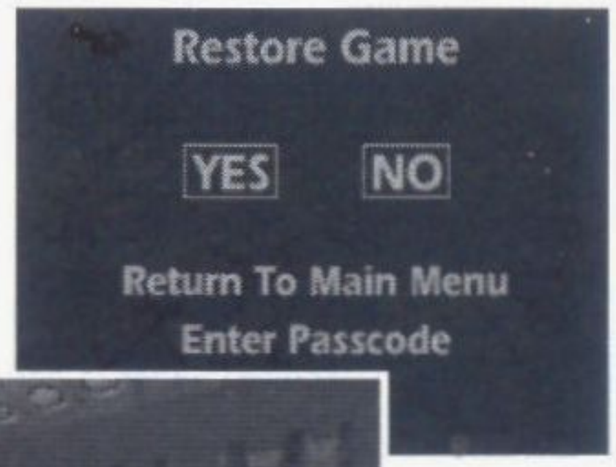
3. Conecta un controlador y enciende tu PlayStation™. Después de breves momentos aparecerá en pantalla EL MENÚ PRINCIPAL.

4. Mueve los cursores direccionales para seleccionar una opción. Presiona el botón ✖ para activar tu elección.

5. Para iniciar un nuevo juego, selecciona START GAME en el Menú Principal. Esto te llevará al menú de ELEGIR MISIÓN (Select Mission). Ilumina la opción de NIVEL DE DIFICULTAD (Difficulty Level) y selecciona uno de los tres niveles posibles con los botones de dirección derecho e izquierdo. Empieza el juego presionando sobre la misión deseada. Entonces verás en pantalla un resumen de las misiones donde conseguirás información para tu contrato con la Rebelión, incluyendo los objetivos y los puntos que debes lograr para completar con éxito cada misión. Si estás listo para comenzar selecciona START MISSION y pulsa ✖.

GUARDAR/RECUPERAR JUEGO:

El código de acceso aparecerá automáticamente cuando no haya Tarjeta de Memoria insertada en tu PlayStation™, o cuando no haya partidas de Dark Forces guardadas previamente en ella



1. Si deseas guardar un juego, inserta la TARJETA DE MEMORIA en tu PlayStation™ antes de comenzar. La opción que te permitirá guardar el juego aparece después de finalizar una misión. Recuerda que cuando guardes un juego éste se sobreescribirá sobre el anterior guardado.

2. Para recuperar un juego grabado, selecciona la opción RESTORE GAME en el Menú Principal.

3. Para acceder a la pantalla de códigos de acceso selecciona NO en la pantalla RESTORE GAME. El menú de códigos de acceso aparecerá automáticamente si no ha sido introducida la TARJETA DE MEMORIA en la PlayStation™.

¡ATENCIÓN!, asegúrate de disponer de suficientes bloques de memoria disponibles antes de comenzar a jugar.

PARAR EL JUEGO:

1. Presiona el botón START en tu controlador y usa los botones de dirección para seleccionar VOLVER AL JUEGO (Return to Game), REINICIAR MISIÓN (Restart Mission) o ANULAR MISIÓN (Abort Mission). Presiona START para activar la opción seleccionada.

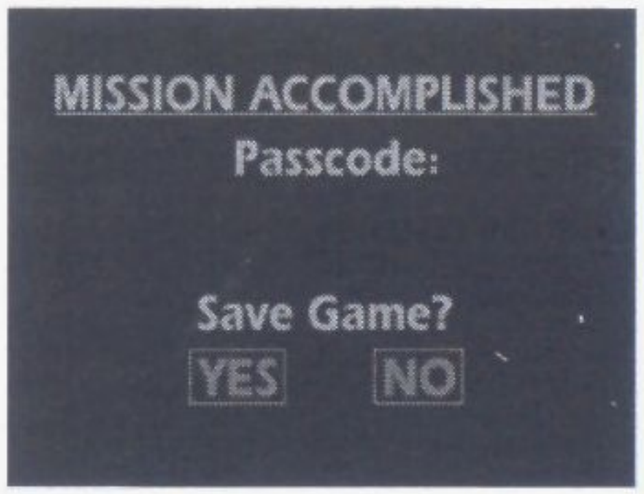
INTRODUCIR CÓDIGO DE ACCESO:

1. Para introducir un código de acceso, selecciona RESTORE GAME en el MENÚ PRINCIPAL.

2. Introduce el código seleccionando los caracteres apropiados y presiona ✖. Selecciona DELETE para eliminar el último caracter introducido. Selecciona ENTER cuando hayas terminado de introducir el código.

3. Si has introducido un código de diez dígitos válidos, el juego irá a la pantalla de Selección de Misión (SELECT MISSION). Puedes acceder a misiones que tú hayas completado antes de recibir el código.

4. Los códigos aparecerán en la pantalla de MISIÓN CUMPLIDA (Mission Accomplished) después de completar con éxito una misión.



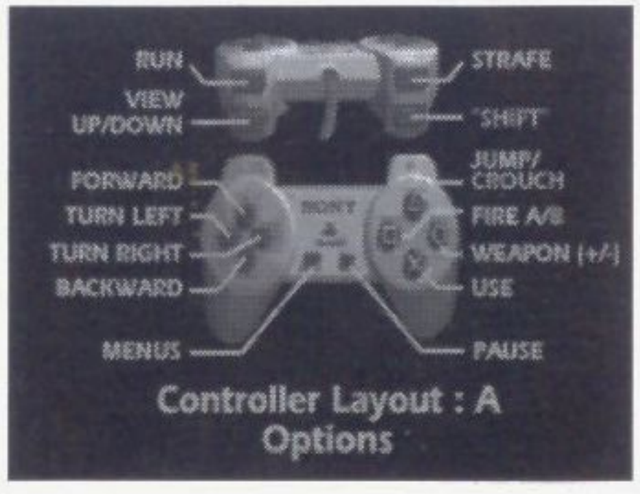
OPCIONES:

1. Selecciona el TIPO DE SONIDO (Sound Type). Elige MONO si tu PlayStation™ está conectada a un receptor de T.V. Mono o ESTÉREO si lo está a un receptor Estéreo.

2. Selecciona el nivel de VOLUMEN DEL SONIDO (Sound Volume) y VOLUMEN DE LA MÚSICA (Music Volume) que desees utilizando los botones de dirección izquierdo y derecho del controlador.

3. Selecciona y activa la opción CONTROLLER LAYOUT para cambiar y configurar los controles del juego de forma personal.

4. Selecciona la opción MAIN MENU para regresar.



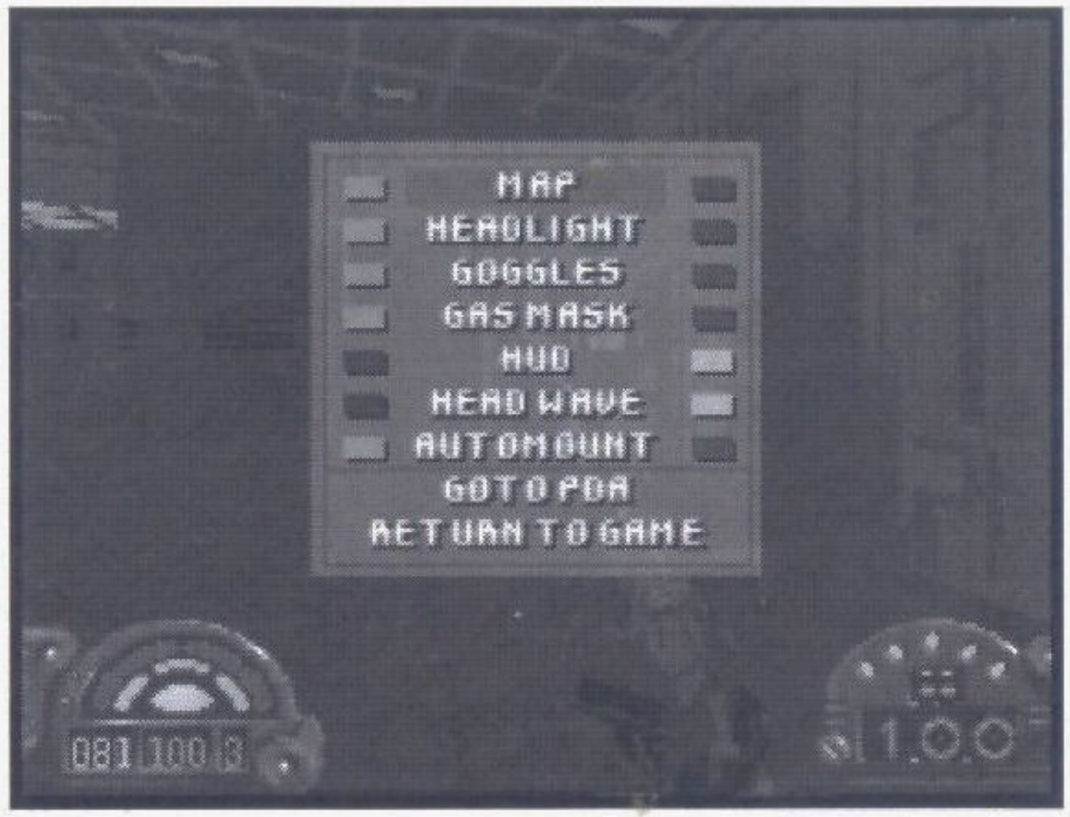
CONTROLES DEL JUEGO

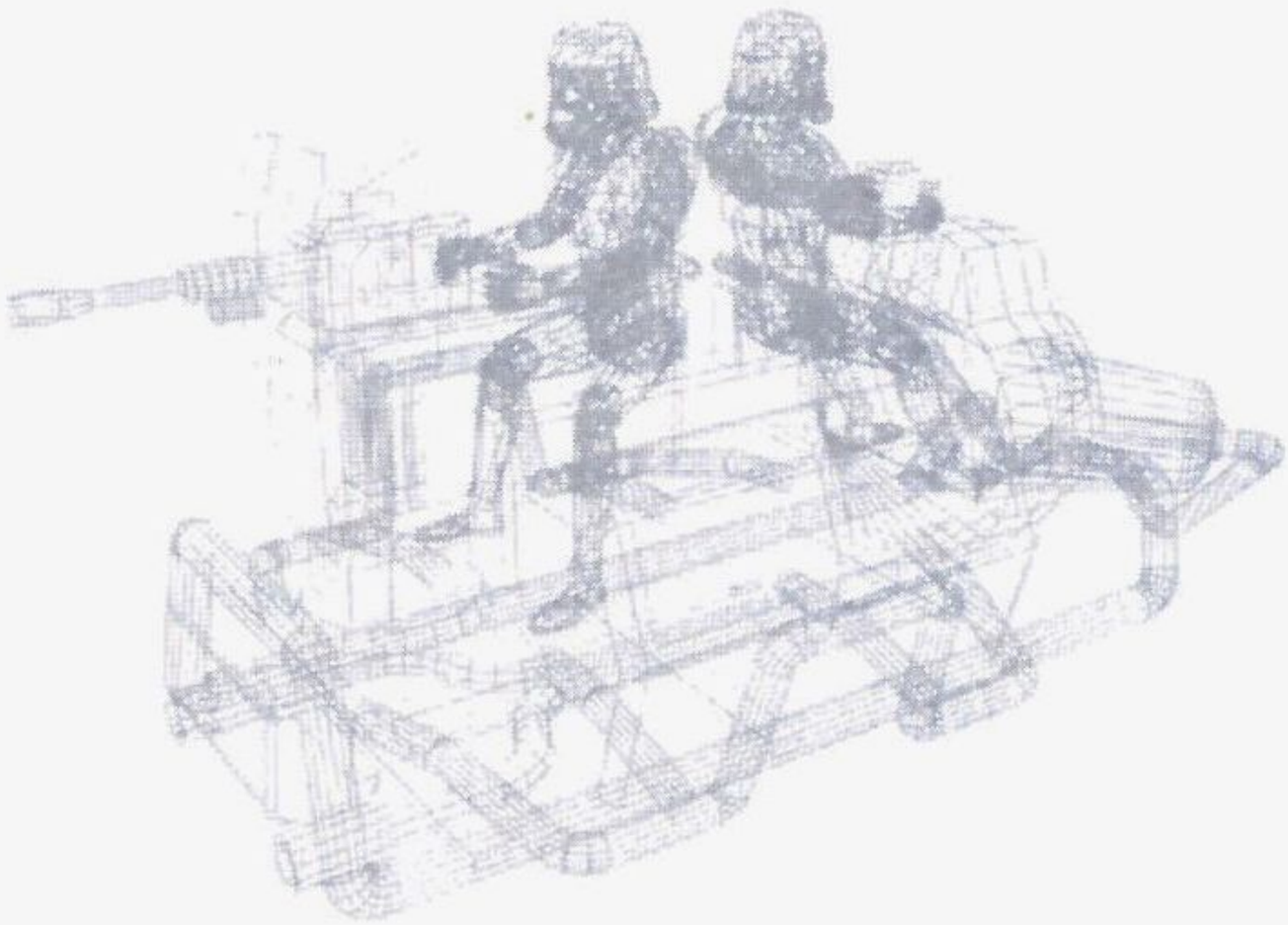
SELECCIONAR:

1.Para activar los diferentes Objetos (mapa, foco, gafas infrarrojas, máscara de gas, etc.), pulsa el botón SELECT del controlador. Los Objetos aparecen en pantalla y puedes seleccionar el que desees.

2. Selecciona IR A PDA para ver tu Asistente Personal de Datos (ver pág. 12).

3. Usando los botones de dirección, mueve arriba y abajo la selección luminosa para seleccionar un objeto; mueve el controlador hacia izquierda y derecha para activar (verde) y desactivar (rojo) los objetos.





CONTROLES DEL JUEGO

CORRER (R1): Presiona este botón y alguna Tecla de Dirección para moverte más rápidamente.

VISTA ARRIBA/ABAJO (L1): Pulsa el botón de vista (L1) mientras usas arriba (mirar arriba) o abajo (mirar abajo). Pulsa (L1) para reiniciar vista

START: Para el juego (ver página 7 para más información).

SELECT: Permite seleccionar objeto o acceder al PDA.

PDA: Asistente Personal de Datos (ver página 12 para más información).

FUEGO (Principal): Dispara arma seleccionada.

ALTERNAR (L2): Manteniendo pulsado este botón cambiará la función de otros botones.

ALTERNAR + SALTO: Agacharse; suelta el botón de Alternar antes de pasar a la posición de agacharse.

ALTERNAR + FUEGO (Ppal): Fuego Secundario.

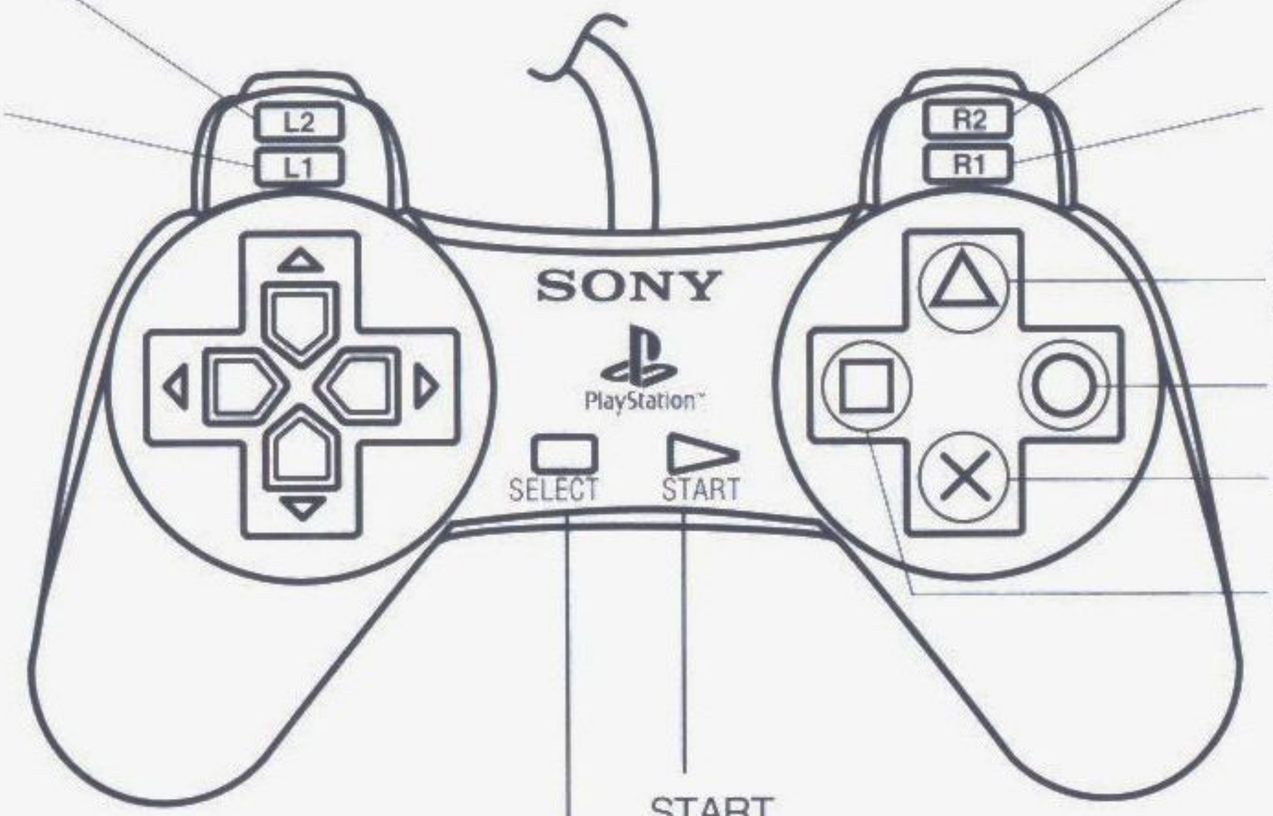
USAR/ACTIVAR: Pulsar interruptor, activar ascensores, etc.

SELECCIONAR ARMA: Cambiar arma seleccionada.

SELEC. ARMA + ALTERNAR: Rota las armas en orden inverso.

RÁFAGA (R2): Pulsa el botón de Ráfaga mientras mueves los botones de dirección izquierdo y derecho para mover al personaje de lado a lado.

CONTROLES DEL JUEGO



L 2 ALTERNAR

L1 VISTA ARRIBA/ABAJO

R2 RÁFAGA

R1 CORRER

SALTO
AGACHARSE=Alternar + ▲

SELECCIONAR ARMA

USAR/ACTIVAR

FUEGO (Principal)
FUEGO (Secundario)=Alternar + ■

START
Para el juego y te permitirá avanzar hasta el próximo nivel tras completar la misión

SELECT
Te permitirá activar objetos y acceder al PDA
(ver página 12 para más información sobre el PDA)

DISPOSICIÓN DEL CONTROLADOR (predefinida)

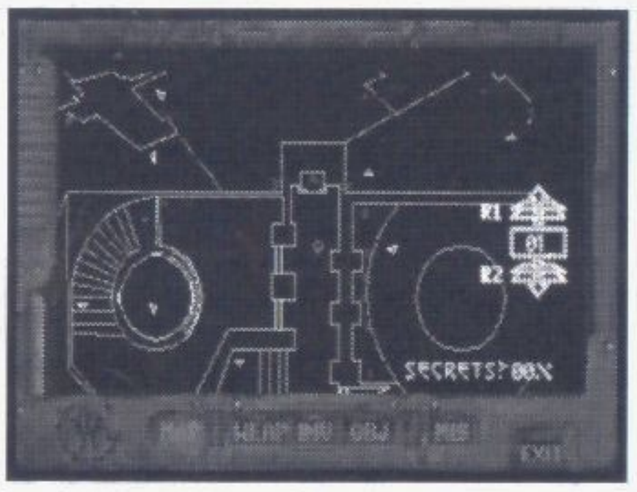
TRANSMISIÓN CODIFICADA DE

Asunto: Tu Asistente Personal de Datos.

...////442618///...Hemos creado un módulo de Asistente Personal de Datos (PDA) para que puedas incluirlo en tu sistema personal de a bordo. Sé que lo encontrarás todo un avance con respecto a nuestros antiguos visores de datos (¡ya nos hemos quejado bastante de ellos!).

El nuevo sistema es mucho más fácil de utilizar. Sólo hay que pulsar SELECT en el controlador y el visor del PDA aparecerá superpuesto en pantalla. Verás cinco botones en la parte inferior que te darán acceso al pulsarlos a las cinco funciones del PDA (descritas abajo).

MAPA. Te mostrará todo el territorio que hayas explorado. Los botones arriba y abajo en el controlador te permitirán acercar o alejar la zona de mapa que estás viendo. Los botones R1 y R2 alternarán entre los diferentes niveles o plantas del edificio. Con ▲, ■, ●, ✖ moverás el mapa.



ARMAS (Weap). Te mostrará las diferentes armas que llevas y qué tecla te da acceso a cada una de ellas.

INV (INVENTARIO). Te mostrará todos los objetos de tu inventario que no sean armas.

OBJ (OBJETIVOS) te mostrará los objetivos de la misión y el tanto por ciento de áreas secretas encontradas. Las "marcas" a la izquierda de cada objetivo se irán rellenando según los vayas completando. Debes completar todos los objetivos antes de terminar.

MIS (MISION). Te dará la información de la misión. Desplázate arriba o abajo utilizando los botones de dirección...

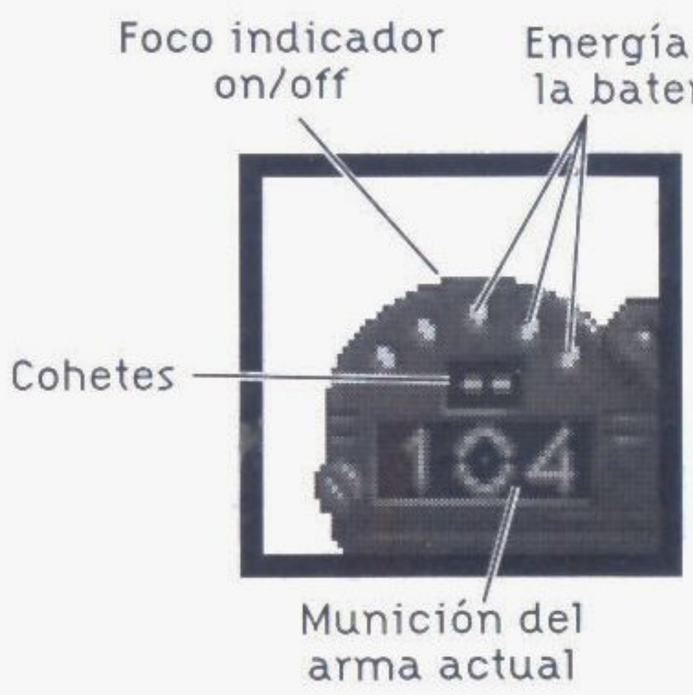
SALIR (EXIT). Utiliza los botones arriba y abajo para seleccionar VOLVER, REINICIAR O ANULAR MISIÓN. Pulsa Start para activar la selección...

JAN ORS A KYLE KATARN

Asunto: La Pantalla Frontal de Datos.

La Pantalla Frontal de Datos (HUD) te muestra ciertas informaciones vitales que querrás comprobar constantemente. Los dos arcos verdes de la izquierda te muestran el estado de tu escudo con la correspondiente medida numérica en verde, y los arcos rojos te informan de tus signos vitales para proporcionarte una lectura global de tu estado físico, también con su correspondiente valor numérico en rojo. El número rojo de la derecha representa tus "vidas". (¡Puedes conseguir más!).

Cada misión tiene varios controles invisibles de paso que se activan cuando los completas, de forma que cuando mueres, puedas continuar donde te quedaste. Si pierdes todas tus vidas, tendrás que repetir la misión desde el principio.



A la derecha del HUD podrás ver el estado de tus armas y energía. La luz roja de arriba se activa cuando el foco de tu casco está encendido. Los puntos verdes son el indicador de la energía de la batería. Los números rojos en grande, son tus unidades energéticas (equivalentes a munición), para armas tipo pistola y rifle, o el número de unidades en el caso de granadas o minas (explosivos con temporizador). Determinados accesorios (como el visor por infrarrojos), restarán energía de tu batería, así que utilízalos con cuidado. Los pequeños números verdes representan el número de cohetes de tu lanzacohetes, y sólo aparecen cuando utilizas este arma.../// +65844//465//98448512...

TRANSMISIÓN CODIFICADA DE

Asunto: Enemigos

Estos son los últimos datos disponibles acerca de los oponentes que podrás encontrarte en las diferentes instalaciones imperiales. Algunos, como las tropas de asalto imperiales, te resultarán familiares, pero la información actualizada podrá ayudarte a salir de una situación comprometida. De todas formas, te vas a encontrar cosas sobre las que aún no tenemos información. Ah, y supongo que no tengo que recordarte que cuando inutilices a un enemigo, puedes añadir su arma a tu arsenal personal.

TROPAS IMPERIALES

Tropas de asalto: Conocerlos es odiarlos. No sólo son muy inteligentes, sino que además están armados con un rifle láser estándar, lo que unido a su fanatismo innato y a su extrema persistencia, los convierte en un peligroso enemigo del que el Imperio parece tener una fuente inagotable.

Soldado de Asalto

Oficial Imperial

Comando Imperial

Oficiales Imperiales: Se vanaglorian en exceso de no llevar ningún tipo de arma pesada, pero como bien sabes, su puntería con la pistola compensa ampliamente este hecho.

Comandos Imperiales: Son escogidos, por supuesto, de entre el cuerpo de Oficiales, y por tanto sufren la misma aversión hacia las armas pesadas. Sus rifles láser les proporcionan un alcance de tiro aún mayor que a un Oficial, y su intensivo entrenamiento físico significa que también pueden moverse más rápido.

ANDROIDES

Torretas: Inmóviles, pero capaces de disparar ráfagas de potentes láser en un círculo completo.

Androides Guardianes: Que no te sorprendan con sus lentos movimientos flotantes. Estos terribles ejemplos de la tecnología imperial poseen un láser tan potente como el de un rifle estándar, pero lo peor de todo, es que explotan al ser inutilizados. Mantén las distancias cuando los elimines.

Torreta

Androide Guardián

Androides de Interrogatorio: El "primo" más mortífero del Androide Guardián. No sólo viene equipado con un dispositivo aturdidor para "motivar al objetivo", sino que además posee una ráfaga energética para prisioneros fugados.

Androides de Interrogatorio

Remotos. Estos pequeños androides están armados con un láser relativamente suave, pero su velocidad tanto en ataque frontal como en cambio de dirección, es terrible. Son un doloroso fastidio.

Remoto

OTROS

Trandoshans. Estos reptilianos, cazadores de recompensas, son conocidos por los servicios que prestaron a Darth Vader en el pasado. Conociendo la obsesión de Darth Vader por la eficiencia, la existencia de Bossk significa probablemente que es muy bueno en lo que hace. Su arma preferida es el rifle aturdidor.

Bossk (un Trandoshan)

Gran. Estos canallas han formado parte desde siempre de la corte del infame mafioso Jabba el Contrabandista.

Es imposible no reconocerlos: tienen tres ojos, son expertos en el combate mano a mano, pero antes de llegar a él tendrás que evitar los detonadores térmicos que suelen dejar tras de sí.

Guardias Gamorrean: Estas criaturas tan parecidas a los cerdos, son increiblemente duras y expertas con armas primitivas. Nada que un rifle láser o un detonador no puedan manejar. Sólo preocúpate de que no se acerquen demasiado.

Ree-Yees (Un Gran)

Guardia Gamorrean

Dianoga (Criaturas de alcantarilla): Estos depredadores, atacan sigilosamente desde abajo a todo lo que se mueve. Si tienes la suerte de ver uno antes que él a ti, mantén las distancias y dispara rápido. Pueden nadar bajo la superficie y salirte al paso de repente. ¡Tu escudo no te servirá de nada!

Dianoga

Boba Fett.: Su fama como cazador de recompensas es legendaria, al igual que su crueldad y su sorprendente habilidad para escapar de situaciones difíciles. Es rápido a pie, y su mochila propulsora le proporciona aún más movilidad.

Boba Fett

PELIGROS AMBIENTALES

Estas misiones pueden llevar a un agente a zonas a las que nadie querría acercarse. Si su apariencia es peligrosa o mortal, probablemente lo será. La mejor estrategia en la mayoría de estas situaciones es evitarlas siempre. Recuerda que ni todos los escudos de la galaxia te protegerán de una mala caída o de un encuentro de proximidad con alguna maquinaria pesada. Aquí tienes unas cuantas cosas con las que debes tener cuidado:

Brazos Soldadores QS100: Aunque no fueron diseñados como arma, estas herramientas pueden resultar extremada-mente peligrosas, así que mantén las distancias.

Brazos Soldadores QS100

Minas: Buena forma de avanzar mucho de un solo paso. Te acercas demasiado y explotan. Mantén los ojos abiertos y vigila el suelo.

Unidad Generadora de Energía

Gas Químico (no fotografiado): El Imperio no es conocido por tratar de forma responsable los residuos industriales. Resuelven la situación limitándose a colocar algunas máscaras antigás cerca del problema. El truco está en encontralas.

Almacén Químico (no fotografiado): Una vez más, el Imperio tiene superávit de residuos industriales. Las máscaras antigás no te servirán de nada en estos lugares.

Minas

Unidades Generadoras de Energía (P.G.U.): Cuidado con ellas durante un fuego cruzado. Un disparo láser directo podría tener efectos devastadores (contra ti o a tu favor). Normalmente, suelen encontrarse cerca de los complejos de mantenimiento de naves espaciales.

Asunto: Armamento y otros Elementos Útiles

La Rebelión anda escasa de recursos, y la mayoría de ellos van directamente al frente, así que para este tipo de operaciones tomamos lo que podemos del Imperio. De todas formas, te ayudará saber qué buscar. Las armas (y las unidades que les proporcionan energía), son blancos obvios, pero hay otros objetos que podrías querer tomar si tienes oportunidad.

ARMAS

Mano a Mano (no fotografiada). Asumo que estás familiarizado con el funcionamiento de ésta. Lo bueno de un gancho de izquierda es que dispones de munición ilimitada (¡al menos mientras estés vivo!).

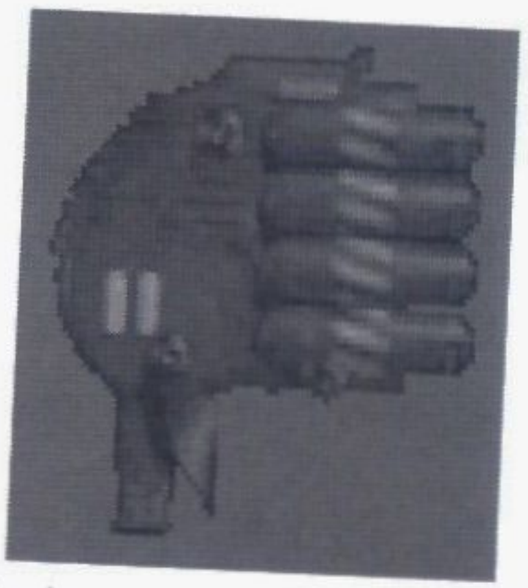
Pistola Bryar Modificada (Blaster)

Pistola Bryar Modificada: Comparada con otras armas Imperiales, el blaster es lento, ya que es un arma de fuego simple. Esta carencia se compensa con un alto nivel de precisión y un disparo mucho más fuerte y eficaz (como una detonación). El inconveniente es que el impacto disminuye con la distancia. MUNICION: Unidad Energética (1 UNIDAD POR DISPARO)

Rifle Láser

Rifle Láser de las Tropas de Asalto: Deberías conocer ya este arma. Más rápido que el blaster, pero menos preciso y un poco derrochador con la munición. Sufre la misma tendencia a perder fuerza con la distancia. MUNICION: Unidad Energética (2 UNIDADES POR DISPARO).

Detonador Térmico



Cortador Jeron de Fusión

Detonador Térmico: Este arma tipo granada tiene dos modos de detonación. El primario (Botón ■), provoca la detonación con un impacto, y el secundario (Alternar + fuego), provoca una detonación retardada tres segundos. Cuanto más tiempo pulses la tecla de disparo, más lejos lanzarás el detonador.

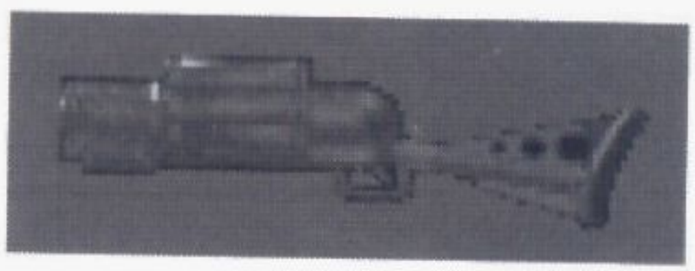
Pistola Imperial de Repetición

Mina I.M.

Pistola Imperial de Repetición: El modo primario de este arma de fuego rápido (Botón ■), produce un disparo con cada gatillazo, mientras que el modo secundario (Alternar + Fuego), produce una ráfaga de tres. MUNICION: Células Energéticas (1 CELULA POR DISPARO PRINCIPAL, 3 CELULAS POR DISPARO AUXILIAR)

Cortador Jeron de Fusión: Es una herramienta de construcción, pero en un apuro se puede utilizar como arma. En modo primario (Botón ■), dispara un tambor cada vez en tres disparos rectos, mientras que en modo secundario (Alternar + Fuego) dispara los cuatro tambores a la vez con una trayectoria cónica. MUNICION: Células Energéticas (1 POR DISPARO PRINCIPAL, 8 POR AUXILIAR).

Minas I.M.: El modo primario (Botón ■) tiene un retardo de tres segundos hasta la explosión. El modo secundario (Alternar + Fuego) es un detector de proximidad con un sensor de movimiento. Tiene un segundo de retardo tras su colocación antes de ponerse en marcha, pero explota entonces cuando un objeto en movimiento entra dentro de su radio de activación. No hace falta decir que no querrás quedarte cerca cuando las coloques.



Moretero Compacto

Mortero Compacto: Despide vainas que explotan al impactar.
MUNICION: Proyectiles (1 PROYECTIL POR DISPARO).

Rifle Aturdidor Stouker

Rifle aturdidor Stouker: Dispara balas comprimidas de aire ionizado que explotan en ondas de choque.
MUNICION: Células Energéticas (4 CELULAS POR DISPARO).

Escudo: Lo incluimos dentro del apartado de armamento debido a su utilización primordial en combate. El escudo actúa como protección contra las armas de tipo energético. No te protegerá contra ataques físicos directos (un puñetazo en la mandíbula, por ejemplo), o de caídas desde alturas considerables. MUNICION: Unidades de Escudo.

TRANSMISIÓN CODIFICADA DE

OTROS OBJETOS

OBJETO		USO
Llave		Abre puertas
Foco para el casco		Iluminación personal (requiere batería)
Gafas Infrarrojas		Visualiza el calor (requiere batería)
Crampones		Tracción sobre el hielo
Máscara Antigás		Filtra el aire contaminado (requiere batería)
Batería		Suministra energía al casco, a la máscara antigás y a las gafas infrarrojas
Unidades de Escudo		Suministran enrgía al escudo personal
Unidades de Energía		Munición para diversas armas (ver ARMAMENTO)
Células Energéticas		Munición para diversas armas (ver ARMAMENTO)

OBJETO		USO
Proyectiles		Munición para el Mortero
Kit Médico		Recupera Salud

OBJETOS ESPECIALES

NOMBRE		EFECTO
Supercarga de Escudo		Escudo Invencible
Revivir		Carga por completo la Salud y el Escudo
Supercarga de arma		Dobla el disparo del arma
Vida		Una (1) vida extra

.../// 051532065 /// 13265031 /// 1511616 /// 168616 /// 6546546 /// ..... /// 61164 // ..// 6549871/ ... Me pediste algunos consejos para el entrenamiento de agentes de recolección de información para la Alianza, y esto es lo que te puedo decir...

1. Abrirte camino a tiros en el interior de las instalaciones Imperiales además de ser peligroso puede que te desoriente. Consulta la descripción de la misión para refrescar la memoria y compara las cosas que te rodean con el mapa para verificar que no vas en sentido contrario.

2. Examina los alrededores detenidamente. Cambios relativamente sutiles en las texturas de las paredes, hendiduras o salientes pueden ser la puerta a una habitación secreta. Frente a las posibles puertas compórtate igual que frente a las puertas normales (Botón ▲)

3. Las situaciones de combate no son las únicas en las que puede ser útil agacharse. También puedes agacharte para utilizar pasadizos bajos o puertas parcialmente elevadas.

4. Cuando te acorralen las fuerzas imperiales, no olvides la posibilidad de utilizar las ventanas como salida rápida.

5. Hablando de salidas rápidas, muchos edificios Imperiales tienen muros bajos a lo largo del borde de los balcones a los que se puede saltar, así como cornisas a las que también se puede acceder saltando para luego caminar sobre ellas. No es mala idea mirar hacia abajo para asegurarte de donde pones los pies.

6. Consigue toda la munición que te sea posible, y si ves que te estás quedando corto, busca munición en habitaciones secretas o cambia a un arma que utilice otra munición. (Tu blaster siempre es una cobertura fiable).

7. También tienes que recopilar unidades de escudo y de salud, y también puedes encontrarlas en habitaciones secretas.

Si te percatas de que tienes pocas, no corras a una zona nueva hasta que no estés recargado.

8. Por alguna razón, los agentes nuevos parecen olvidar la posibilidad de disparar a los enemigos que se encuentren por encima o por debajo de ellos. A menudo los explosivos funcionan bien en estas situaciones.

9. En algunas ocasiones se pueden utilizar explosivos para derribar paredes u otras barreras. Sin duda merece la pena intentarlo si tienes una reserva suficientemente amplia y tu objetivo parece estar bloqueado.

10. Unos consejos sobre combate y movimientos. Puede que algunos parezcan obvios pero lo obvio se olvida fácilmente en los combates armados.

a. No dejes que una valentía estúpida no te permita correr lejos de la lucha si andas mal de salud. Se trata de conseguir tu objetivo y regresar vivo a casa.

b. Correr (Botón Alternar) puede ayudarte a efectuar un salto más largo. Corre hasta el último momento, luego salta.

c. Agacharte o mantenerte en zonas oscuras cuando tu enemigo está a la luz puede perjudicar su puntería. Recuerda que mantener tu foco de casco encendido elimina la ventaja de la oscuridad.

11. Para agacharte y saltar al mismo tiempo, mantén pulsado el botón de alternar + saltar; para agacharte y entonces saltar, suelta primero el botón alternar.

Bueno, eso es todo. Espero que desarrolles tus propias estrategias. Recuerda confiar en tu cerebro antes que en tu blaster.

- Jan Ors.

Créditos

Jefe de Proyecto - Daron Stinnett
Artista Principal - Justin Chin
Técnica 3D - Ray Gresko
Historia - Justin Chin
Programación - Daron Stinnett, Ray Gresko y Winston Wolff
Versión PlayStation™ - Big Bang Software
Programación - Christ Philips, Robert Champagne
Gráficos adicionales - Dev Madan, Mike Harrington
Diseño del Juego - The Dark Forces Team con agradecimientos especiales a Justin Chin
Diseño de Niveles - Ingar Shu, Jim Current, Matt Tateishi y Brett Tosti
Herramientas - Winston Wolff
Colocación de Texturas - Aaron Muszalski y Chris Ross
Creación de Texturas - Chris Hockabout, Patrick Sirk y Tom Payne
Diseños 3D - Ralph Gerth IV, Scott Baker, David Vallone, Ron Lussier y Bill Stoneham
Diseño de escenas 2D - Justin Chin, Jon Knoles y Paul Mica
Técnico de Artístico - Aaron Muszalski
Efectos de Video - Michael Levine, C. Andrew Nelson y Mark Christiansen
Animaciones - Leonard Robel y Gordon Baker
Diseño Artístico Adicional - Paul Mica
IMUSE™ Interactive Music System - Michael Lans, Peter McConnell, Michael McMahon y Justin Graham.
Música y Orquesta - Clint Bajakian
Efectos Digitales de Sonido - Clint Bajakian
Dirección y Edición de Voces - Khris Brown
Productor de Voces - Tamlynn Barra
Kyle Katarn, V/O Imperial - Nick Jameson
Jan Ors - Julie Eccles
Rom Mohc - Jack Angel
Mon Mothma - Peggy Roberts-Hope
Tropa de Asalto, Rebelde Moribundo y Narrador - Denny Delk
Darth Vader - Scott Lawrence

Créditos

Utilidad de Instalación	Gary Brubaker
Systema Landru Desarrollado por	Edward Kilham
Productor Ejecutivo	Steve Dauterman
Coordinación de Proyecto	Dan Connors
Jefe de Producto	Brett Tosti
Jefe Control de Calidad	Brett Tosti
Control de Calidad	Chris Snyder, Chris Purvis, Leyton Chew, Reed Derleth, Darren Johnson, William W. Burns, Al Chen, John Hannon, Dana Fong, Brian Kemp y Sean Matheis
Comprobaciones de Compatibilidad	Doyle Gilstrap y Chip Hinnenberg
Jefe.Control de calidad para PlayStation™	Chris Snyder
Control de calidad para PlayStation™	Al Chen, Erik Ellestad, Mattew Azeveda, Randy Tudor, Geoff Jones, Tim Miller, Dinae Dybalski, Tim Longo, Adam Pasztory, Dee Dee Anderson, Lynn Selk, Greg Land y Dan Connors
Jefe de Control de Calidad	Mark Cartwright
Supervisor de Control de Calidad	Dan Connors
Relaciones Públicas	Tom Sarris, Heather Twist
Diseño de Caja	Soo Hoo Design
Arte de Cubierta Frontal	Ron Lussier
Arte de Cubierta Posterior	Jon Knoles
Arte del disco CD-ROM	Ron Lussier
Manual Escrito por	Jo "Captain Tripps" Ashburn, Mark Cartwright, Brett Tosti, Barbara Gleason
Diseño del Manual	Soo Hoo Design, Shepard Associates
Soporte de Producto	Dan Gosset (Dirección), Tabitha Tosti y el Equipo de Soporte de Producto.
Dirección Financiera	Meredith Cahill
Dirección de Fabricación	Jason Horstman
Dirección Internacional	Lisa Star
Especialista de Marketing en Internet	Jason Deadrich
Programación Adicional	Mark Haigh-Hutchinson
Agradecimientos Especiales	Wayne Cline, Donald Bies, John Miller, Stacy A. Mollema, Julia Russo, Howard Roffman Kalani Streicher y Lucasfilm Ltd.
Partitura Original	John Williams
Muchas Gracias en Especial a	George Lucas
Traducción del Manual	Rafa Gómez, Lucifer

Adaptación al Castellano - © 1995 ERBE Software S.A.

GARANTÍA LIMITADA

Nota: LucasArts Entertainment Company se reserva el derecho a realizar cambios en el producto descrito en este manual en cualquier momento y sin necesidad de notificación previa.

El software incluido y el manual están protegidos por Copyright propiedad de LucasArts Entertainment Company. Todos los derechos reservados. El material que se acompaña no puede ser copiado o traducido ni en su totalidad, ni en parte en cualquier forma o medio sin el expreso consentimiento por escrito de LucasArts Entertainment Company y Lucasfilm Ltd.

ERBE Software, como distribuidora de producto en castellano de LucasArts garantiza al comprador original que los discos suministrado están libres de defectos bajo un uso normal por un periodo de seis (6) meses desde la fecha de adquisición (estipulada en el comprobante de compra). Si cualquier disco o parte de este producto resultase ser defectuoso, ERBE Software se lo reemplazará siguiendo las siguientes indicaciones:

1. Cuando existe un problema con el/los discos ha de enviarlo con los portes pagados, aconsejando el certificado del paquete si lo manda por correo
2. Si la adquisición la realizó antes de seis (6) meses debería incluir copia del comprobante de compra de dicho producto para la sustitución sin cargo alguno siempre que el deterioro NO se deba a accidente, abuso, uso indebido. Si la compra se realizó pasado ese tiempo póngase en contacto con ERBE Software S.A. para concretar el coste de la sustitución y gastos de envío.
3. Una vez subsanado el problema, la garantía se ampliará en treinta (30) días en los mismos términos que los indicados en el punto 2, o hasta finalizar la garantía de los seis (6) meses indicado en el punto 2 si el periodo de tiempo resultante es mayor que los treinta (30) días.
4. Enviar a:

ERBE Software S.A.
A la atención del Servicio Técnico
Méndez Álvaro, 57
28045 Madrid
Tlf. (91) 528 83 12

EL SOFTWARE, EL CD-ROM, Y LA DOCUMENTACION SE SUMINISTRAN COMO ESTAN. NO HAY GARANTIA DE COMERCIABILIDAD, NI DE SU ADAPTABILIDAD A UN USO EN PARTICULAR, NI NINGUNA OTRA GARANTIA DE CUALQUIER OTRA CLASE, EXPRESA O IMPLICITAMENTE SOBRE EL SOFTWARE, CD-ROM, O DOCUMENTACION EXCEPTO LAS EXPRESAMENTE MENCIONADAS EN EL PARRAFO PRECEDENTE. DE ACUERDO CON ELLO, TODO EL RIESGO SOBRE EL USO, RESULTADOS Y PRESTACIONES DEL SOFTWARE, CD-ROM, O DOCUMENTACION ES ASUMIDO POR USTED. EN NINGUN CASO LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY ,NI ERBE SOFTWARE S.A. COMO SU DISTRIBUIDORA EN ESPAÑA, SERAN RESPONSABLES FRENTE A USTED O ALGUN OTRO USUARIO POR CUALQUIER CONSECUENCIA ESPECIAL O DAÑOS INDIRECTOS RESULTANTES DE SU POSESION, USO O MALFUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO.

© 1994-1997 Lucasfilm Ltd. y LucasArts Entertainment Company. Reservados todos los derechos. Dark Forces, *Star Wars* y el logo de LucasArts son marcas comerciales de Lucasfilm Ltd. Usado bajo autorización. *i*Muse es una marca comercial de LucasArts Entertainment Company. *i*Muse U.S. Patente No. 5,315,057.

Custome Service Numbers		Games Hotlines
• Spain	902 102 102	(91) 528 83 12

ADVERTENCIA A LOS PROPIETARIOS DE TELEVISIONES DE PROYECCIÓN:

No conectes tu consola PlayStation a una TV de proyección sin consultar previamente el manual del usuario de tu TV de proyección, a menos que sea del tipo LCD. De lo contrario, podría dañar permanentemente la pantalla de tu televisión.

MANEJANDO TU DISCO DE PlayStation™:

- Este disco compacto está destinado solamente para su uso con la consola PlayStation™.
- No lo dobles, aplastes o sumerjas en líquidos.
- No lo expongas a la luz del sol directa o lo dejes cerca de un radiador u otra fuente de calor.
- Asegúrate de dejarlo descansar o tomar un respiro durante una larga partida.
- Mantén limpio este disco compacto. Guarda el disco en su caja protectora SIEMPRE no lo estés usando, y agárralo SIEMPRE por los bordes con las yemas de los dedos. Limpia el disco con un paño de algodón seco, frotando suavemente desde el centro radialmente hacia el exterior. NUNCA utilices disolventes o limpiadores abrasivos.

¿PROBLEMAS TÉCNICOS?

Si tienes problemas técnicos con este producto ponte en contacto con nuestro Servicio Técnico por alguno de los modos siguientes:

Teléfono del Servicio Técnico
(91) 528 83 12

Dirección del Servicio Técnico
ERBE Software S.A.
Servicio Técnico
C/ Méndez Álvaro, 57
28045 Madrid

Fax del Servicio Técnico
(91) 528 83 69

Dirección de Internet
erbe@servicom.es
Erbe Web:
http://www.teknoland.es/erbe

Como contactar con LucasArts (en inglés)

LucasArts Web:
http://www.lucasarts.com

CompuServe
Sección de juegos en Game Publishers Forum A
(GO GAMAPUB)
o enviar un e-mail a ID# 75300,454

America Online
Clave "LucasArts"
o enviar un e-mail a LUCASARTS3

Internet E-Mail
75300.454@ compuserve.com
o enviar un e-mail a
LucasArts3@AOL.com

Anuncio

Rebel Assault II™... más acción Star Wars para tu PlayStation™

Vídeo en tiempo real con toda la ambientación y elementos reales de las películas de *Star Wars*.

Pilota X-wings, B-wings, aeromotos y hasta el *Halcón Milenario*.

Vanguardistas gráficos y animaciones en 3D.

Lucha contra los soldados imperiales, naves TIE fighter, asteroides y hasta con un Superdestructor Estelar.

© 1995-1997 Lucasfilm Ltd. y LucasArts Entertainment Company. Reservados todos los derechos. Rebel Assault, The Hidden Empire, Dark Forces, *Star Wars* y el logo de LucasArts son marcas comerciales de Lucasfilm Ltd. Usado bajo autorización.

ERBE

SLES-00646

and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc

8420224006466

LUCAS Arts